

Por EURICO DA FONSECA

Utilitários O «Cardbox»

UMA das mais interessantes aplicações dos computadores é a organização de ficheiros. E, apesar das limitações dos micros, não falta quem os adquira para esse fim, desde os colecionadores de discos e selos até às bibliotecas, aos clubes e sociedades e às pequenas empresas.

Para se avaliar o problema é necessário saber o que se entende por uma «ficha». Num computador, isso pode ser um programa, ou um texto, ou uma série de dados de uma mesma espécie, e pode ser também uma ficha autêntica, com uma maior ou menor variedade de dados. Os ficheiros do primeiro tipo são relativamente fáceis de organizar, os outros não. Muitos são os programas que têm sido propostos para os micros desde o «Vue-File» e o «Masterfile» até aos «Database II», mas nem sempre os utilizadores se sentem inteiramente satisfeitos: em regra, os programas ou são demasiado limitados (e nem sempre fáceis de usar) ou têm uma capacidade razoável, mas exigem uma aprendizagem extensa: o Database II é acompanhado por um manual em dois grandes volumes, maiores que os dos próprios micros em que funciona, e tão complexos que já há (lá fora) disco com programas de introdução e exemplificação...

No extremo oposto está o «Home Filing Manager», do Atari

800 XL/130 XE, fabulosamente simples, mas aplicável apenas às necessidades domésticas, como o nome indica. Consequentemente, pode-se perguntar se não há um meio-termo. Ou, melhor ainda, um ficheiro que possa aplicar-se às mais variadas necessidades, tenha uma capacidade razoável e seja relativamente fácil de manejar.

disco inclui a parte aplicável do CP/M, de modo que arranca sozinho, automaticamente. O utilizador vê-se então perante um primeiro «menu» que inclui as funções primárias (base de dados, definição de formato e «utilidades» dos sistema operacional) e as funções secundárias (usar, analisar, criar, reparar). Escolhidas as funções primária e secundária, indica-se o nome da «file»

Um programa do IBM PC no Amstrad PCW

Pelo que nos foi dado apreciar, por cortesia da Melo Informática, o «Cardbox» — literalmente «a caixa dos cartões das fichas» — da Business Simulations, comercializado pela Caxton Software, é a solução ideal para a maior parte das aplicações. A facilidade do uso é evidente logo de início. Como acontece com a maior parte dos novos programas utilitários, o «Cardbox» que esaiámos destina-se ao Amstrad PCW, mas é igualmente utilizável no IBM PC e todos os seus «compatíveis». No caso do PCW, basta ligar o computador e colocar o disco no leitor — não é necessário introduzir primeiro o CP/M Plus: o

(que no caso não se refere a qualquer ficha, mas sim ao ficheiro desejado — o «Cardbox» pode ser aplicado a muitos ficheiros diferentes) e se é necessário ou não mudar de disco para introduzir o ficheiro.

Simplicidade de utilização

Quem quiser ter uma ideia da maneira como o programa funciona pode desde logo pedir um exemplo de ficheiro: o «Books», que poderia aplicar-se a uma pequena biblioteca e contém 63 fichas — o «Cardbox» pode usar até 500 fichas, com um máximo de 1404 caracteres e 26 referências em cada: não há qualquer limite para o número de palavras indexadas numa ficha ou num ficheiro.

O manual é excelente, mas as

CARDBOX(U) File = A:BOOKS.FIL READY
Level 0 - RECORD 10 OF 63

Author: R. L. Stevenson

Illustrator: Mervyn Peake Language:

Title: Dr. Jekyll & Mr. Hyde

Publisher: Dutton Press Date: 1974

Subjects: Science-Fiction

Enter command: █
 MASK: SELECT, INCLUDE, EXCLUDE; HISTORY, BACK, CLEAR; LISTINDEX;
 ADD, DUPLICATE, EDIT, DELETE; READ, WRITE; FORMAT, PRINT; SAVE, QUIT
 LIST: FR=1st FC=last FA=back FF=END ENTRY: FX=erase FH=backspace

UM FICHEIRO PRÁTICO

fichas são bem claras: na parte inferior do «écran» são apresentados todos os comandos e para os introduzir basta escrever as duas letras iniciais. Um só aviso: não esquecer de carregar em ESCAPE (isto é: EXIT, no PCW), sempre que a introdução dos dados termina. O computador indica então o curso a seguir. Pode-se seleccionar fichas por um dos campos de identificação ou qualquer, através de uma só palavra-chave ou de algumas letras de uma palavra; pode-se incluir ou excluir palavras-chaves adicionais — por exemplo, pode-se seleccionar «sciense» mas excluir «fiction», de modo que as fichas escolhidas pelo computador se refiram a obras de ciência, mas não às de ficção científica — e há ainda uma infinidade

de opções. Os comandos para avançar ou recuar a leitura das fichas, apagar entradas, etc, são simples: estão também indicados e limitam-se todos a premir a tecla ALT e a de uma letra.

Um programa que se repara a si próprio!

As funções secundárias, para além do «uso» e do «criar», são igualmente interessantes: A de «análise» permite saber quantos blocos de fichas estão a ser usadas pelo «Cardbox», quantos bytes foram usados, qual a média de bytes por bloco, quantas entradas de índice e quantos registos de dados. Avisa ainda se houve corrupção accidental do ficheiro, e essa é uma das características mais importantes. Ao ensaiarmos o ficheiro «Books»

fomos surpreendidos pela formação de que ele estava «danificado». Julgámos que o computador se enganara e passámos à função «análise», que informou que o ficheiro, se não estava em uso, precisava de «reparação» («repair»). Como há uma função de «repair», activamo-la e subimos que havia alguns «flags» em falta e a reparação era possível. Autorizámos o computador a fazer isso... e o programa reparou-se a si próprio! É fantástico, mas a verdade é que o «Cardbox» permite recuperar fichas apagadas accidentalmente ou corrompidas.

Um programa perfeito, portanto. Com a vantagem de ser rapidíssimo e, tanto quanto notámos, inteiramente à prova de erros da parte do utilizador.

Microteste JG componentes

MONITORSLOT E INTERFACE SOM-TV

Apesar do considerável número de microcomputadores existentes no nosso País, não é muito vulgar encontrar periféricos de concepção e fabrico nacional. Uma das poucas excepções é a linha de uma empresa nortenha, a JG Componentes, da qual pudemos ensaiar agora dois produtos: o Monitorslot e a Interface Som-TV.

O Monitorslot é uma pequena peça, robusta e bem desenhada, que se coloca no «slot» traseiro dos Spectrum 48 K e Plus e que contém uma saída para monitor monocromático, um LED indicador se o micro está ou não ligado à corrente e um botão de «reset». Na parte traseira há outro «slot» que permita a ligação de outros periféricos. A montagem e a desmontagem fazem-se por simples pressão, auxiliadas pela forma da peça.

Ensaíamos o Monitorslot com um Spectrum 48 K «issue 2» e com um Plus — o Spectrum 128 K não tem saída de vídeo através do «slot» e os TC, como se sabe, têm saída para monitor, de origem.

O 48 K que usámos tinha uma saída para monitor já montada

segundo o processo clássico de ligação de um condutor à entrada do modulador e outro à terra. A comparação pôde ser estabelecida e o Monitorslot forneceu uma imagem muito mais contrastada, e consequentemente mais legível. Outra comparação foi feita através dos sistemas de discos Timex FDD e Opus Discorvery, que, como se sabe, têm saídas para monitor monocromático incorporadas. Curiosamente, no caso do 48 K, o Discorvery forneceu uma imagem ainda mais luminosa, mas a diferença é quase insensível.

Mesmo para quem não dispõe de um monitor — e ao preço actual dos Timex não se compreende um micro sem um, a menos que o utilizador só se de-

dique a jogos, e mesmo então o monitor, apesar da perda da cor, é a melhor maneira de poupar a vista — o Monitorslot é uma aquisição útil: o LED evita que se deixe o computador ligado por esquecimento e que por descuido se monte um periférico estando o «micro» ligado, o que é uma das causas mais frequentes de avarias. O «reset» só é realmente útil para os Spectrum 48 K, mas de qualquer maneira é mais acessível e mais eficaz do que o dos Spectrum Plus.

Quanto à Interface Som-TV, consiste numa caixa de linhas muito puras, que se integram perfeitamente nas dos Spectrum e dos TC — sem dúvida que JG Componentes dispõe de um excelente «designer». A caixa é montada no «slot» e possui também um «reset» e outro «slot» para a montagem de periféricos. A interface é acompanhada por um estojo de plástico reforçado

contendo uma cassette com uma grande variedade de temas musicais, desde o hino nacional, a «Maria da Fonte» e a «Marselhese» até... «As Pombinhas da Catrina», passando pelo «Torna a Sorriente», «Jingle Bells», «Happy Birthday», «Auprés de ma Blode», «John Brown Body», o «Fandango» (de Rui Coelho), etc. Um belo trabalho de programação, sejam quais forem as preferências musicais, pois inclui um curioso refinamento: à medida que as músicas vão sendo tocadas, o nome das notas correspondentes vai aparecendo, em sincronismo, no «écran». A cassette concede ainda a possibilidade de usar as teclas do micro como as de um piano.

Para se ouvir o som através do receptor de TV há que ajustar bem a imagem, antes do mais. Depois, ajusta-se um pequeno parafuso na parte traseira da interface, até que o som saído do receptor seja forte e distinto.

Os resultados que obtivemos com o Som-TV da JG Componentes foram perfeitos, ao contrário do que em regra acontece com os dispositivos semelhantes que temos ensaiado — no Som-TV não há faixas de som a sobrepor-se à imagem, nem deformação desta.

O único problema que encontramos foi com as pequenas chaves de fendas, de plástico, que fazem parte do «kit», e que em princípio se destinam ao parafuso de ajustamento. O esboço contém duas chaves, mas é o mesmo que nenhuma — o plástico é muito frágil, a fenda do parafuso é muito estreita, e por muito cuidado que se tenha as chaves partem-se antes de se conseguir qualquer coisa útil com elas. A JG Components recomenda que, se isso acontecer, não se use uma chave metálica, e tem razão, porque o corpo hu-

mano actua como um condensador e o contacto com as mãos através do metal impediria uma regulação correcta. Mas onde arranjar uma chave plástica suficientemente forte? Por nossa parte usámos uma chave metálica com cabo isolante e só assim conseguimos bons resultados. É um pequeno problema, mas JG Componentes precisa de o rever.

Um conselho final: ao fim de algum tempo de funcionamento, surge um ruído de fundo. A interface nada tem a ver com isso: é um problema de migração de frequência quando os circuitos do televisor aquecem, e a sua importância depende do modelo e da marca. A solução é fácil: basta ajustar de novo a imagem.

Entre outros produtos da JG Componentes figuram duas interfaces para «joystick», uma programável e outra Kempston. A elas nos referiremos proximamente.

Micronotícias

POR CÁ...

A IBM e o EARN

Que é o EARN? Uma rede internacional de computadores que liga as universidades e os centros de investigação da Europa e permite comunicar com redes semelhantes no Médio Oriente, EUA, Canadá, Japão, Sudoeste Asiático e Austrália, utilizando técnicas de transmissão IBM mas pode ser ligada a sistemas com o Siemens BS 2000 e 3000, o DEC VAX/VMS e o CDC Cyber NOS. Portugal está agora em comunicação com essa rede através de uma linha permanente que une a Faculdade de Ciências de Lisboa a Barcelona e cujos encargos serão suportados até aos fins de 1987 pela IBM Portuguesa.

...E POR LÁ

Setembro — mês das novidades

Duas novidades importantes são esperadas para o próximo mês de Setembro: o lançamento do novo Commodore 64C na Grã-Bretanha e a apresentação do novo Spectrum Plus 2, sobre o

qual continuam a surgir as mais variadas especulações... ainda que o mais provável seja que as diferenças, em relação ao modelo anterior, se limitem à montagem de uma interface para «joystick»: há que duvidar da tão falada inclusão de um gravador, como no CPC464 — no Amstrad, isso pode justificar-se pela maneira como se faz o LOAD e o Save, por blocos, mas no Spectrum apenas iria fazer subir o preço.

Baixa de preço para o IBM PC nos EUA

A IBM acaba de baixar o preço do modelo do PC. A baixa, realizada através dos descontos oferecidos pelos revendedores americanos, é oficialmente de 18 por cento mas na prática está a atingir os 25 por cento, com a descida de 1995 para 1495 dólares. O objectivo, segundo tudo indica, é o de pôr fora de acção os fabricantes de «compatíveis». Não obstante, e tanto quanto se saiba, a baixa de preços não é extensiva à Europa.

Note-se ainda que se espera que no próximo mês a Commodore apresente a opção Sidecar, que torna o Amiga compatível com os IBM, e que a Apple lance a nova versão do Apple II, com 512 K, um microprocessador 65816 de 16 bits e, pela primeira vez, uma opção de compatibilidade com o IBM PC. Admite-se também que o Amstrad PC venha a aparecer em Setembro.

FOTOCENTRO, LDA.

PROMOÇÃO:

CANON T 50

C/ ESTOJO

53.500\$00

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

REAGAN, THATCHER & C.^A EM «PUZZLE» DE MOER CABEÇAS

TÍTULO: Splitting Images R
MÁQUINA: Spectrum

Começou por chamar-se *Splitting Images* e é esse o nome que ainda aparece na página do título, pelo que presumimos que se tratará de uma primeira versão do jogo, esta que veio para Portugal. Isto, porque problemas do *copyright* obrigaram a *Domark* a mudar o nome ao jogo, o qual passou a ser designado por *Split Personalities*, para evitar problemas com um famoso programa da TV britânica, intitulado *Spitting Image*.
A informação fica apenas para que conste, dado que nada tem a ver com a ideia-base ou o mecanismo do jogo — que é, na realidade, um *puzzle* muito bem feito, com 20 peças, que é necessário colocar nas posições correctas, para reconstituir as caras de alguns famosos deste mundo, pense-se deles o que se pensar. E o primeiro da lista, mesmo para quem não goste, é Ronald Reagan, com um ar consideravelmente rejuvenescido.

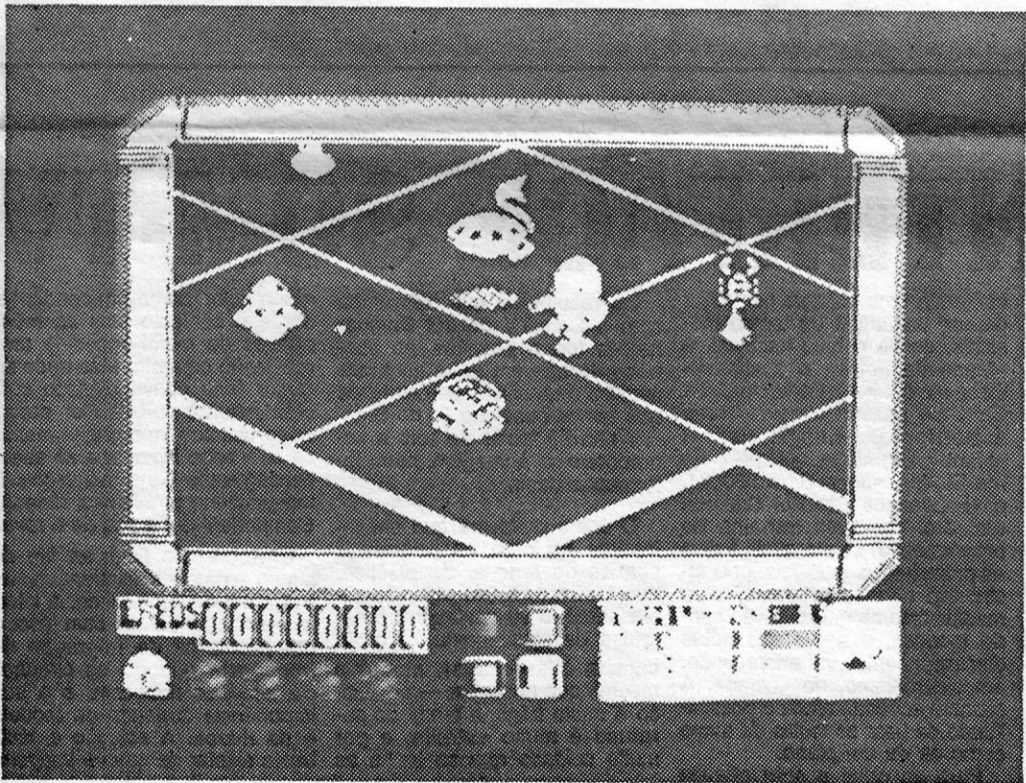
O jogo é bastante difícil, porque há um tempo limite para completar cada retrato e, de vez em quando, aparece uma bomba que estraga tudo, se não conseguimos livrar-nos dela imediatamente, mas o desafio que coloca mantém o interesse durante horas, se tivermos paciência para tanto. E asseguramos que é, de facto, necessário bastante paciência, além das virtudes normalmente associadas a este tipo de jogos: golpe de vista, bons reflexos, dedo rápido no teclado... e uma boa prática de *puzzles*, para ajudar.
Como dissemos, para cada quadro ficar completo são necessárias 20 peças, que se vão buscar a um «depósito» na parte superior esquerda do «écran», utilizando um cursor do tamanho de cada peça, que se desloca nas quatro direcções. Metendo o cursor no «depósito» e utilizando «disparar», saem daí as peças, que temos que colocar na ordem correcta. O problema é que movimentá-las exige bastante perícia e tem as suas dificuldades próprias. Por exemplo, se tivermos feito sair quatro peças, que ocupem toda a parte superior, não poderemos extrair mais nenhuma enquanto não lhe dermos espaço, removendo outra ou outras. Por outro lado, as peças tendem a manter o movimento até chocarem com as pa-



redes ou outra peça, pelo que não é fácil colocá-las onde queremos. Além disso, se baterem num dos blocos da parede, onde aparece uma espécie de racha, ressaltam, e se forem parar a uma «porta», voltam para o «depósito». Esta operação, aliás, tem também que ser feita por nós, para limpar o «écran» de peças de que não necessitamos nesse momento e estão a estorvar os movimentos das outras.
Todavia, não são apenas as peças do *puzzle* que surgem do «depósito». Pode aparecer — e sai com frequência — uma bomba, que devemos de imediato tentar devolver ao depósito, por meio de uma das «portas» ou da saída daquele. Para remover a bomba — como, de resto, para deslocar qualquer outra peça — coloca-se o cursor sobre ela. Se a bomba explodir, perdemos uma das três vidas de que dispomos. Podem também aparecer balas e pistolas, por exemplo, e se combinarmos os dois objectos ganhamos pontos, sucedendo o mesmo se atirmos um contra o

outro símbolos opostos relacionados com a personalidade que está no «écran» (por exemplo, a bandeira da URSS contra a dos EUA, no caso de Reagan). Em contrapartida, se juntarmos fósforos e combustível, o efeito é semelhante ao da bomba.
No conjunto, é um dos jogos mais aliciantes, ao nível de diversão pura, que têm aparecido ultimamente entre nós, com gráficos grandes, claros e bastante rápidos, mas controlar devidamente o cursor, com a eficácia necessária, leva algum tempo. Seja qual for o título que lhe dermos, o interesse mantém-se, tanto mais que há sempre a curiosidade de saber quem é a personalidade que vem a seguir.
GÉNERO: Perícia/estratégia
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Não perder

CAÇADOR DE PRÉMIOS NÃO É PARVO



TÍTULO: Mantronix
MÁQUINA: Spectrum

Carrega-se *Mantronix* e é a *Ultimate* que nos vem à ideia, particularmente o seu jogo *Gunfright*, mas ficamo-nos apenas por aí, dado que aquele programa da *Probe Software* nada tem a ver com este último, excepto nalgum «aproveitar» de ideias. É verdade que, desde que a *Ultimate* lançou o seu estilo de «écrans» em 3D, muitos têm sido os programas a utilizar essa técnica, mas, no caso de *Mantronix*, foi-se um bocadinho mais longe e, tal como em *Gunfright*, a personagem ganha dinheiro se abater os criminosos que lhe são indicados.
Existe uma diferença, no entanto. Aqui, a personagem está fora de vistas e é um dróide controlado à distância que faz o trabalho! Este caçador de cabeças sabe o que faz... Mas, passemos à história. O indivíduo que somos supostos encarnar recebe o seu título oficial de perseguidor de criminosos e a primeira missão que desempenha é no planeta *Zybor*, habitado por uma avançada raça de humanóides, programados para proteger os quatro criminosos que si se acoitam — *XTRO II*, *Ariel Head*, *Max Porka* e *Yokohama*. O nosso herói é caçador de prémios, mas não é parvo e, dispondo de um aperfeiçoadíssimo dróide, *Mantronix*, envia-o para o planeta e fica confortavelmente em órbita, a bordo da sua nave, observando o que se passa pela câmara do dróide e comandando-o de longe. *Mantronix* desce na superfície do planeta e os sarilhos começam imediatamente.

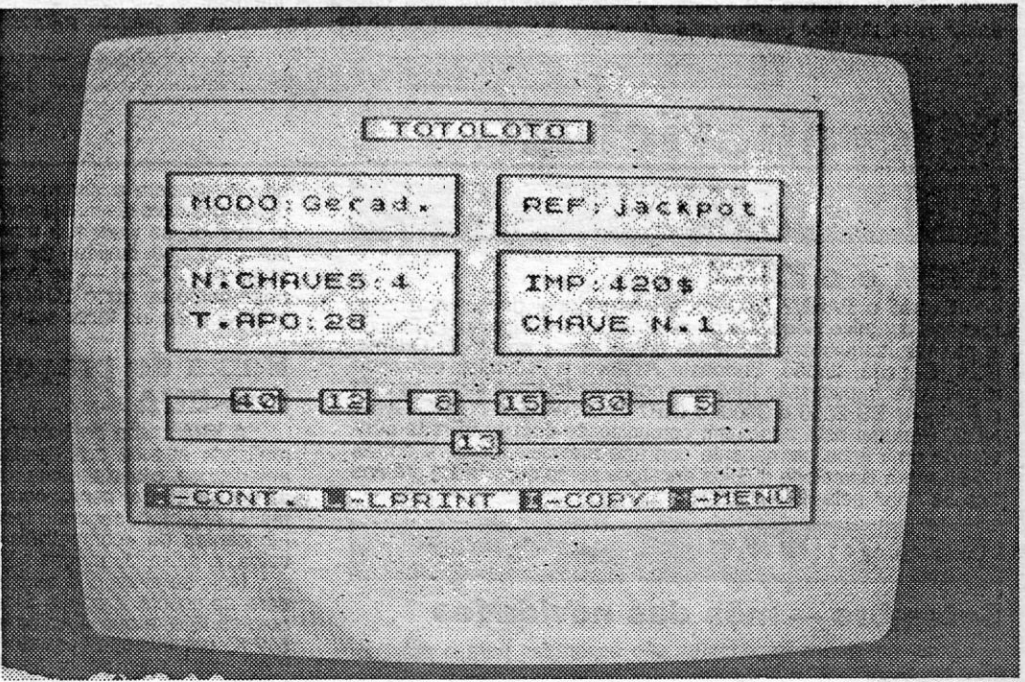
Manter *Mantronix* vivo no planeta é bastante difícil, porque os locais convergem para ele com grande persistência, e, além de ter que matar os quatro criminosos, o dróide tem ainda que encontrar e recolher oito cubos de energia, que invertirão o sentido de tapetes rolantes e fornecerão combustível à nave do caçador de prémios para o regresso a casa. Diversos outros objectos podem e devem ser recolhidos, como diamantes, armas, dinheiro, maquinaria e sobressalentes para *Mantronix*, e, antes de chegar aos criminosos, é natural que esta tenha que destruir primeiro uns aparelhos chamados pulsadores, que se assemelham a uma taça com um ovo em cima.
Na parte inferior do «écran», à direita, aparece a indicação do criminoso momentaneamente perseguido, o seu crime e a recompensa que oferecem. À esquerda, os créditos que *Mantronix* acumulou, as vidas de que dispõe e os cubos de energia que conseguiu recolher. Jogo a exigir dedo constante no *fire button* do joystick (ou na primeira fila do teclado; restantes teclas, Q, P, L, S, Pausa 1/2), uma atenção constante, bom golpe de vista, *Mantronix* nada traz de novo, no entanto. É certo que está bem executado, com bons e rápidos *sprites*, mas isso é tudo, e não são apenas os bons gráficos que fazem um bom jogo.
GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Evitar ou comprar com reservas

TOTOLOTO FACILITADO

TÍTULO: Totoloto
MÁQUINA: Spectrum

Totoloto não é jogo de computador, mas usa o Spectrum para jogarmos naquele tipo de apostas. E, embora «escape» um bocado ao género de que aqui tratamos habitualmente, achamos que cabe referi-lo, tanto mais que se trata de um programa da autoria de dois portugueses, José M. Mendes e Luís B. Moniz, com design de Carlos Robalo e edição da *Softec*.
O programa tem interesse, permite apostar em toda a gama de opções do Totoloto, quer em simples quer em múltiplas, com ou sem uso de chaves, e tem a vantagem de indicar desde logo quanto nos vai custar a brincadeira. Por

outro lado e isto é útil para quem tenha utilizado chaves para desdobramentos, porque evita longas consultas a boletins, permite a verificação de apostas, indicando se os números premiados coincidem com a chave e fazendo até «festa» com efeitos no BORDER, se acertarmos em mais de três.
Todo o programa funciona por «menus», com razoável rapidez, mas tem talvez o defeito de a protecção excessiva lhe retirar alguma facilidade de manuseamento, com a desvantagem adicional de alguns erros de execução provocarem inevitavelmente *crash*. Por outro lado e já que este se anuncia como *Totoloto I*, seria bom que os autores — cujo trabalho é de elogiar — o melhorassem e tornassem mais funcional em versões futuras. De qualquer forma e para os «viciados» no Totoloto, este programa dará sempre jeito.



«Reprise»

NA semana passada, publicámos as instruções básicas para *Marsport* e respectivo mapa, que dão bem a ideia da complexidade deste primeiro jogo da trilogia *O Cerco da Terra* (pelo menos, foi anunciado que viriam mais dois...) Hoje, publicamos os passos a seguir e, para quem se sinta mais necessitado, um programa que lhe permitirá não ficar pelo caminho (fonte: revista *Crash*).

- 1 — Apanhar a licença de porte de arma «gun permit» no sector G, nível E.
- 2 — Pôr a licença no armário «key locker» do sector D, nível D.
- 3 — Retirar a arma do armário.
- 4 — Apanhar a forma «baking tin», água e farinha «flour» nos sectores A, D e C do nível D. Pô-los numa unidade de fabrico «factor unit» para fazer um bolo.
- 5 — Pôr o bolo na fechadura da padaria «bakery key slot», no sector F, nível D.
- 6 — Retirar a massa «dough».
- 7 — Tomar o elevador para cima no sector, F, nível D, para Nível A.
- 8 — Apanhar a primeira chave para *M-Central* (o centro de computadores) no gabinete do director.
- 9 — Para ir para Sul a partir do sector C, nível E, é preciso pôr a bomba de pé «dust bomb» no tubo de descarga «refuse chute».
- 10 — Apanhar a gase «gauze» no sector H, nível J, e o carvão no sector G, nível D.
- 11 — Combinar estes dois objectos numa unidade de fabrico para fazer uma máscara de gás.



MISSÃO EM «MARSSPORT» (2)

- 12 — Ir para Oeste a partir do sector C, nível I. Deixar a máscara de gás no armário, depois da bomba de pó explodir.
- 13 — Apanhar o cartucho «cornet» e o pacote de gelo «ice pack» da sala de gelados no sector A, nível I.
- 14 — Pôr o cartucho na fechadura «key slot» da sala de música no sector A, nível F.
- 15 — Apanhar o mapa da Terra na sala de mapas no sector G, nível I.
- 16 — Pôr o mapa na fechadura «key slot» para o depósito de terra «soil depot» no sector E, nível G.
- 17 — Pôr o pacote de gelo «ice pack» na «key slot» da sala quente «hot room» do sector C, nível G.
- 18 — Tirar o gerânio «geranium» da sala quente.
- 19 — Pôr o gerânio na fachadura para a sala de plantas «plant room» no sector H, nível J.
- 20 — Apanhar o mapa do Sol «sun chart» na sala dos mapas no sector G, nível I, e o espelho «glass» do sector H e a armação «frame» do sector E. Combiná-los numa unidade de fabrico para fazer uma protecção para os olhos «eyes-hields».
- 21 — Apanhar o elevador para acima do sector A, nível G, para o nível A.
- 22 — Com a protecção ocular, pode entrar em segurança na sala de Astronomia, no sector B, nível A.
- 23 — Depois da Bomba Nova «Nova Bomb» explodir, pôr a protecção ocular no armário.
- 24 — Tomar o elevador de descida do sector I, nível A, para o nível B.
- 25 — Pôr a massa que se tirou da padaria na fechadura «key slot» junto ao banco «bankers» no sector E, nível B.
- 26 — Uma vez dentro do banco, apanhar a segunda chave para *M-Central*.
- 27 — Apanhar o estrado «dais» no oratório «oratory», no sector I, nível B, e o alaúde «lute» da sala de música, anteriormente aberta.
- 28 — Combinar o estrado e o alaúde para fazer o fato de chumbo «lead suit» numa unidade de fabrico.
- 29 — Ir para Este a partir do sector A, nível B, e depois da bomba de radiações explodir pôr o fato no armário.
- 30 — Tomar o elevador de descida do sector C, nível B, para o nível J.
- 31 — Apanhar as botas («boots») e os protectores de orelhas «ear muffs» da sala de segurança «safety room» no sector C, nível J.
- 32 — Pôr as botas na fechadura para a sala de química «chemists» no sector I, nível D.
- 33 — Apanhar a máquina no sector E, nível B.
- 34 — Ir para Oeste a partir do sector A, nível G, através da sala perigosa «danger room».
- 35 — Para desactivar a bomba e abrir a porta fechada, pôr a bomba na fechadura.
- 36 — Ir para Norte a partir do sector B, nível G, mas só se tiver os protectores de orelhas.
- 37 — Depois da bomba sónica «sonic bomb», pôr os protectores num armário.
- 38 — Tomar o elevador de subida do sector F, nível G, para o nível C.
- 39 — Apanhar as escadas «steps» no sector B, nível C.
- 40 — Combinar o tanque vazio «empty tank», do sector A, nível A, e o oxigénio, que tira da sala de química, para fazer um tanque de oxigénio numa unidade de fabrico.
- 41 — Ir para Este a partir do sector A, nível C.
- 42 — Depois de se acabar o ar, pôr o tanque no armário.
- 43 — Tomar o elevador de descida do sector G, nível C, para o nível F.
- 44 — Entrar na sala de jogos «gamesroom» no sector G, nível F.
- 45 — Combinar as escadas e o computador para fazer um jogo de cobras e escadas.
- 46 — Pôr o jogo na fechadura «key slot».
- 47 — Tomar o elevador de descida do sector C, nível F, para o nível H.
- 48 — Levantar as três chaves para *M-Central* (a primeira, como vimos, estava na sala do director, a segunda no banco e a terceira encontra-se no sector G, nível F).
- 49 — Pôr a chave 1 na fechadura dentro da sala de controlo do sector A, nível H.
- 50 — Pôr a chave 2 na posição à esquerda, no exterior de *M-Central*, no sector H, nível H.
- 51 — Pôr a chave 3 na posição à direita e entrar em *M-Central*.

Com estes passos, fica completada a primeira fase da missão e todas as portas estão abertas, pelo que o comandante Marsh pode agora passar à segunda fase.

Segunda fase

- 1 — Ir ao *sanctum* para ter a frase-chave I'm the sentry; 5 pairs for entry, city throughh, 5 screens each two.
- 2 — Apanhar o mapa de Marte, pô-lo na fechadura do bar.
- 3 — Apanhar o chá no bar.
- 4 — Ir ao sector D, nível G, e apanhar o insecto.

- 5 — Apanhar a seringa na sala de química (abrir com um par de botas) no sector C, nível D.
- 6 — Apanhar a agulha «point» no oratório, sector I, nível B.
- 7 — Combinar os quatro objectos para fazer o antídoto.
- 8 — Com o antídoto, ir para Este, a partir do sector E, nível C, e entrar na sala perigosa. Depois da contagem decrescente acabar, pôr o antídoto no armário, para uso futuro.
- 9 — Recolher a fase-chave do *vidtex* do sector H, nível C: *One monkey says why the other two can't.*
- 10 — Fazer outra protecção ocular e apanhar outro par de protectores de orelhas.
- 11 — Combinar os dois protectores para fazer a insígnia Y.
- 12 — Apanhar o *valium* na sala de química e ir para Norte, a partir do sector B, nível B.
- 13 — Entrar na sala perigosa e esperar até a bomba de nervos «nerve bomb» explodir. Pôr o *valium* no armário para futuro uso.
- 14 — Apanhar o capacete colonial «topee» no sector F, nível B.
- 15 — Apanhar a chaleira no sector F, nível F.
- 16 — Pôr a chaleira na fechadura da sala de caldeiras «boiler room» do sector I, nível J.
- 17 — Apanhar o capacete «helmet» na sala de caldeiras.
- 18 — Combinar os dois capacitores para fazer um intensificador de energia «power booster».
- 19 — Combinar o intensificador e a pistola que traz para fazer uma superpistola «hypergun», com a qual pode agora matar os senhores da guerra *Sept*.
- 20 — Recolher a palavra-chave do *vidtex* no sector F, nível B: *One is holy with skill after church.*
- 21 — Apanhar o passador «strainer» no bar, no sector C, nível F.
- 22 — Recolher o mapa do Sol na sala dos mapas.
- 23 — Combinar o mapa e o passador para fazer o símbolo N.
- 24 — Ir para Oeste, a partir do sector D, nível E, e matar o Senhor da Guerra.
- 25 — Recolher a palavra-chave no *vidtex* do sector F, nível E: *One says nothing, the other says it all.*
- 26 — Apanhar a surdina «mute» da sala de música.
- 27 — Apanhar o manifesto do oratório.
- 28 — Combinar os dois objectos para fazer o símbolo E.
- 29 — Ir ao sector I, nível D, e recolher a frase-chave do *vidtex*: *One draws near and throws away.*
- 30 — Apanhar o carvão no sector G, nível D.
- 31 — Apanhar o projector no oratório.
- 32 — Combinar carvão e projector para fazer o símbolo T.
- 33 — Ir para Oeste a partir do sector G, nível I, e matar o Senhor de Guerra.
- 34 — Recolher a frase-chave do *vidtex* no sector D, nível I: *One is easy and full of aplomb.*
- 35 — Fazer outro bolo e outro fato de chumbo (ver 1.ª fase).
- 36 — Combinar o bolo e fato para fazer o símbolo R.
- 37 — Combinar os símbolos E, N, T, R, Y «entry» (entrada), para fazer uma chave.
- 38 — Pôr a chave na fechadura no *sanctum*, no sector E, nível H.
- 39 — Ir para Oeste a partir do *sanctum*.

Terceira fase

Não apanhar logo os planos, porque não terão tempo para escapar, mas fazer o seguinte:

- 1 — Recolher a frase-chave *7 from 10 makes you a bighead* no *vidtex* do sector D, nível J.
- 2 — Apanhar as letras «E», «D», «G», «B», «T», «U», «W», «I», «H», «N», respectivamente, do sector I, nível J; sector D, nível I; sector I, nível H; sector G, nível G; sector E, nível F; sector F, nível E; sector E, nível D; sector H, nível C; sector G, nível B e sector I, nível A.
- 3 — Apanhar os símbolos dos níveis B, I, G, H, E, A, D, e pô-los numa unidade de fabrico.
- 4 — Terá a mensagem HD6 GUNNW.
- 5 — Ir para o local de referência HD6 do mapa.
- 6 — Virar-se para Oeste, com a pista completamente carregada, e disparar contra a parede. O *screen* brilha e a seguir procurar o elevador de subida. Apanhar os planos, subir no elevador e fugir de *Marsport* pela porta que dá para o campo de aterragem.

Um programa para ajudar

```
10 BORDER 0:INK 0:PAPER 0:CLS
20 CLEAR 49999
30 RESTORE
40 LET tot = 0
50 FOR i = 50000 TO 50202
60 READ a:LET tot = tot + a + a * PEEK (i - 50000)
70 POKE i,a
```

```
80 NEXT i
90 IF tot <> 3017933 THEN PRINT INK 7; «Erro nos DATA!»:
BEEP 1,0:STOP
100 PRINT AT 0,6: «Start Marsport tape»
110 INK 7:RANDOMIZE USR 50000
120 COPY
1000 DATA 221,33,0,64,17
1001 DATA 0,27,62,255,55
1002 DATA 205,86,5,48,241
1003 DATA 221,33,0,17
1004 DATA 17,0,175,55,205
1005 DATA 86,5,221,33,0
1006 DATA 0,17,68,22,62
1007 DATA 255,55,205,86,5
1008 DATA 243,221,33,104,116
1009 DATA 17,152,8,62,255
1010 DATA 205,169,5,251,205
1011 DATA 107,13,62,2,205
1012 DATA 1,22,6,15,33
1013 DATA 69,124,34,31,196
1014 DATA 197,42,31,196,203
1015 DATA 126,32,19,105,225
1016 DATA 195,205,203,195,62
1017 DATA 43,215,42,31,196
1018 DATA 35,34,31,196,193
1019 DATA 24,229,205,225,195
1020 DATA 62,8,215,62,61
1021 DATA 215,205,203,195,62
1022 DATA 13,215,42,31,196
1023 DATA 35,34,31,196,193
1024 DATA 16,204,201,42,33
1025 DATA 196,237,91,29,196
1026 DATA 167,237,82,235,67
1027 DATA 126,35,229,197,215
1028 DATA 193,225,16,247,201
1029 DATA 126,230,127,50,35
1030 DATA 196,33,152,116,34
1031 DATA 27,196,42,27,196
1032 DATA 34,29,196,126,254
1033 DATA 43,40,7,254,94
1034 DATA 40,3,35,24,244
1035 DATA 34,33,196,42,27
1036 DATA 196,34,29,196,42
1037 DATA 33,196,62,94,190
1038 DATA 35,32,250,34,27
1039 DATA 196,33,35,196,53
1040 DATA 32,211,201
```

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — **Ghosts'n Goblins**
- 2.º — **Kung-Fu/Master**
- 3.º — **World Cup Carnival**
- 4.º — **Who Dares Wins II**
- 5.º — **Spindizzi**
- 6.º — **Pentagram**
- 7.º — **Redhawk**
- 8.º — **Batman**
- 9.º — **Quazatron**
- 10.º — **Kirel**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

ENTRAMOS em período de férias e vamos tentar que, nesta altura, saia o máximo de *pokes* e *dicas*, apesar de estarmos ausentes de Lisboa. No entanto, com o material que os leitores têm enviado ultimamente e com o que decerto continuarão a enviar — e que nos chegará às mãos — não deverá haver grandes razões para queixas. E temos bom material para todos quantos gostam de avançar nos jogos. Por exemplo, e para vos aguçar o apetite, um leitor mandou-nos *dicas* completíssimas sobre *Fairlight*, que só para a semana publicaremos, porque são tão extensas que ocupariam quase metade da secção. E, entretanto, também chegaram outras com interesse, pelo que é necessário dosear as coisas. Por outro lado, há sempre pedidos de ajuda, de troca de ideias, etc., a que temos que dar atenção. E por aí começamos.

António Miguel Velez, de Montemor-o-Novo, viu o artigo que Eurico da Fonseca publicou neste jornal, recentemente, sobre um futuro *Amstrad-Spectrum*, e quer já saber como é. Bem, é ainda muito cedo para falar de compatibilidades, preços, etc. Por enquanto, trata-se apenas de um projecto, que talvez se concretize em breve, mas nada mais se sabe além do que aquele nosso colaborador aqui escreveu. Quanto ao teu pedido sobre como meter *pokes*... Já falámos disso muitas vezes, sobretudo da forma mais simples, mas vamos repetir uma vez mais. Faz **MERGE** " " em vez de **LOAD** " " e, quando aparecer, na base do «écran», OK Ø.1, pára o gravador e faz **LIST**; se tiveres acesso ao programa, edita a última linha, por exemplo, e mete os *pokes*, antes de **RANDOMIZE** **USR** ou **PRINT** **USR**; faz **ENTER**, depois **RUN** e repõe o gravador em funcionamento; se não tiveres acesso, terás que tentar abrir essa parte do programa ou, então, usar um dos programas que aqui publicamos. Quanto a trocas de jogos quem quiser contactar com o António pode escrever-lhe para Avenida Sacadura Cabral, 14-1.º — 7050 MONTE-MOR-O-NOVO.

Victor Manuel M. Marques, da Rua das Furnas, 14-r/c D.º — 1500 LISBOA, que nos mandou a longa dica atrás referida sobre *Fairlight*, gosta de aventuras e queria saber como acabar os jogos *Lords of Midnight* e *Doomdark's Revenge*. Alguém o ajuda? Podem escrever-lhe ou mandar para aqui.

Milva Maggioni, de Lisboa, também gosta de aventura, porque pede *dicas* para *Gremlins*, especialmente na primeira parte, se é para apanhar a lanterna e como fazê-lo — independentemente do que leitores mandarem, dizemos-te que te dará jeito a lanterna e que, para apanhar qualquer coisa, escreves **GET** ou **TAKE** (nome do objecto). Quanto a *Mikie*, e para sair do *locker room*, terá, obviamente, que apanhar todos os corações que aí encontra. Alguém quer mandar *dicas* sobre este jogo?

Catarina Ferreira, de Lisboa, mandou a solução completa de *Pyjamarama*, mas já a publicámos há algum tempo e não vamos repetir agora. Por outro lado, gostaria de ter um mapa de *Chuckie Egg II* e diz que possui vários mapas que poderá mandar. Do que estás à espera, Catarina?

Mapa de *Egg II* queria também **José João Esteves**, de Talaide, bem como instruções para *Sir Fred* (olha que já demos) e *pokes* vários, que já aqui publicámos. Quanto a instruções, claro que podes mandar as que quiseres. Vemham elas! (Também já demos o truque de *Paradise*).

Leonel Jorge Fonseca, da Lourinhã, sugere um *Top-Atari* para este suplemento, e talvez possamos vir a publicá-lo depois das férias. Quanto à tua dificuldade em encontrar o jornal, porque não o mandas guardar em teu nome?

Afiliado com *Gift from the Gods* anda **Ricardo José Moraes**, de Santo António dos Cavaleiros, que pedia *dicas* e uns *pokes* para este jogo. Ficamos à espera de respostas.

João Tiago S. M. de Sá Pires, de Oeiras, pede ajuda para *Gerry the Germ* e instruções para *Southern Belle* (iremos publicá-las em breve). No *BC* acelera com **ENTER**. Quanto ao que mandaste, irá sendo publicado.

Finalmente, **Pedro Alexandre M. Rodrigues**, da Rua Pedro Magalhães Gondavo, 62-2.º — 4700 BRAGA, que quer trocas de correspondência, *dicas* e instruções para *Gremlins*, *Hulk* e *Terrormolinos*, e quanto ao outro que pedias vai já a seguir. Este leitor deu ainda uma sugestão, que vai de encontro a algo em que estamos a pensar e que revelaremos em breve.

Dicas em série

E deste mesmo leitor avançamos com a primeira dica, referente a *Kokotoni Wilf*, mas só para quem tiver o Spec-

trum Plus: se teclarem *Inverse Video* e *True Video*, ao mesmo tempo, *Wilf* aparecerá no ano 1467, em pleno Renascimento, com 20 objectos em seu poder.

— Heavy on the Magick

Para este jogo, recebemos dicas de **João Manuel Sousa**, da Figueira da Foz, e **Ernesto Lopes Ferreira**, de Lisboa, e este último diz o seguinte: começa o jogo e apanha o *Grimoire*; carrega no «O» para as opções, prime a tecla «5» e, depois, uma letra qualquer e **SPACE**; começa o jogo novamente e repete o processo; sempre que apanhas o *Grimoire*, os níveis de perícia (*skill*) aumentam; repete a operação até atingires 99.

João Manuel manda dicas mais completas, e é assim:

No primeiro quadro, deve-se apanhar o *Grimoire* (o livro que está na mesa da direita); ir para E, N, N, N, para a região de *Trollwynd* (nível 3, verde), seguir para E e matar o *troll*; depois, ir para SE, SE e apanhar o pergaminho, que dará o poder de utilizar o feitiço (*spell*) **CALL**. Depois, seguir para NW, NW, N, NE, SE, S, S, S, W e matar o *troll*, dirigindo-se depois para SE e matando o outro *troll*; apanhar o pergaminho que permite o feitiço **TRANSFUSION**. Agora, seguir para NW, E, N, N, N, NW, SW, W, S, E, E, E, e neste ponto encontrarão uma porta fechada. Para a abrir é necessário chamar *Apex* («call, Apex») e, quando este aparecer, digam, «Apex, door», e ele responderá «The Word is no Word». Então, escrevam assim, «Door, silence», e a porta abrir-se-á. Atravessem a porta e passam para o grau de *Zelator*.

(Claro que podes mandar mais dicas, nem esperes que te peça!)

— Jack the Nipper

Sobre este recentíssimo jogo, de que nem sequer ainda aqui falámos, mandou **João Manuel dos Santos**, de 10 anos, de São Mamede de Infesta, as seguintes dicas: com a cola, ir ao dentista, saltar para a unidade de comando e colar as dentaduras; com a cola e a bateria, ir ao «Jus Micro» e carregar em *fire* («Z» ou «X» mais «O») à beira do quadrado branco; largar os dois objectos, ir apanhar a chave e ir ao banco; passar pelo cofre, ir às grutas e apanhar o pacote de Omo, depois ir à lavanderia e passar pelas máquinas de lavar roupa, que ficarão a deitar espuma; continuando com a chave, ir ao museu, passar o cofre, ir pelas grutas, apanhar a buzina e accioná-la à beira do gato.

E é tudo, apenas o princípio. Ficamos à espera de mais!

— Green Beret

Orlando Filipe, de Pontével, mandou este curioso truque para *Green Beret*:

No início do jogo, como é do conhecimento geral, surge uma ponte, que tem forçosamente de ser atravessada pelo nosso herói, e sobre a qual se encontram quatro estruturas, às quais o comando pode trepar. Ora, se colocarmos a personagem sobre a quarta estrutura, a contar da esquerda, do lado direito da escada, e voltado para a esquerda (exactamente no canto da estrutura), é possível evitar todos os inimigos, à excepção daqueles que disparam sobre nós, o que também não é problema já que estes podem ser facilmente eliminados, premindo a tecla de «stab», quando estes vão a subir as escadas. Enquanto na estrutura, há apenas a ter em conta duas teclas, a tecla para saltar e a tecla que controla a faca: a tecla para saltar é necessária, já que é saltando que se evitam as balas que os inimigos nos atiram da estrutura anterior à nossa, balas essas que são relativamente fáceis de evitar.

Podemos permanecer na estrutura, sem o risco de sermos eliminados, durante o tempo que quisermos, tratando no entanto de estar atentos aos inimigos. A permanência na estrutura traz-nos duas vantagens: podemos atingir pontuações astronómicas e ganharmos vidas extras, surgindo a primeira aos 30 000 pontos.

Pokes em dia

E vamos agora, finalmente, pôr em dia os contributos de alguns leitores, que têm vindo passando, aos poucos, de um para outro número de *Videojogos*, seguindo o princípio de repetir alguns *pokes* e programas anteriormente publicados, para benefício de alguns leitores que perderam um ou outro número de *A Capital* em qualquer sexta-feira.

Começamos por **Manuel Joaquim Pereira**, de Lisboa, que mandou os seguintes:

— GERRY THE GERM: Se carregarem nas teclas «R», «V», «M», «N», ao mesmo tempo, e em qualquer outra tecla de direcção, terão acesso a qualquer *screen*, menos ao do coração.

— SAI COMBAT
15 CLS : PRINT «ponha a cassete no princípio»
20 LOAD "T" CODE : POKE 65364, 201 : RANDOMIZE
USR 65340
25 POKE 32421, 255 : RANDOMIZE USR 23450

— YABBA DABBA DOO:
10 REM YABBA DABBA DOO
20 FOR N = 65000 TO 65007 : RED A : POKE N,
A : NEXT N
30 DATA 175, 50, 92, 170, 124, 246, 1, 201
40 LOAD " " CODE
50 POKE 64909, 195 : POKE 64910, 232 : POKE 64911,
253
60 RANDOMIZE USR 64767

João Carlos, do Estoril, que pedia ainda um programa para anular a função anti-MERGE e instruções para *Fairlight*, *Sir Fred*, *That's the Spirit*, *The Covenant*, *Doomdark's Revenge* e *Quazatron*, enviou uma série de *pokes*, a começar pela forma de os introduzir em *Fred*. Infelizmente, e para este jogo, disse o que havia a fazer... mas esqueceu-se, depois, de acrescentar o indispensável, ou seja, os *pokes*! Quanto aos outros, são os seguintes:

— KOKOTONI WILF : POKE 43742, Ø (vidas infinitas); POKE 42214, x (x é número de vidas); POKE 42177, 2 (faz que alguns *sprites* fiquem vermelhos e não matem Wilf)

— SCUBA DIVE : POKE 55711, x (x é número de vidas)

— FALL GUY:
10 CLEAR 24100
11 LOAD "T" CODE
12 RANDOMIZE USR 65100
13 LOAD "T" CODE
14 POKE 44204, Ø
15 RANDOMIZE USR 41200

— ESKIMO EDDIE : POKE 24686, 24 : POKE 24687, 76
— MUTANT MONTY : POKE 54933, Ø (dá 256 vidas)

Miguel António Guerreiro, de Lisboa, que gostaria de ter as instruções de *Way of the Tiger*, *International Karate*, *Samantha Fox* (para este basta saber jogar póquer...), *Artist* (isto é mais complicado) e *Empire Fights Back*, mandou um programa para *Linha a Linha* e o seguinte *poke*:

— AD ASTRA : 10 LOAD "T" CODE : LOAD "T" CODE : LOAD "T" CODE : POKE 35853, Ø : RANDOMIZE USR 33000

Carlos João Nunes da Costa, de Lisboa, mandou também um programa para *Sai Combat*, diferente do que atrás publicamos, e como gosta das coisas difíceis enviou uns curiosos *pokes* para *Trans Am*:

— SAI COMBAT
5 CLEAR 24616
20 LOAD "T" CODE : POKE 65364, 201 : RANDOMIZE USR 65340
25 POKE 32421, N : RANDOMIZE USR 23450
(N representa número de vidas)

— TRANS AM : POKE 28610, Ø (torna o jogo mais difícil); POKE 98573, Ø (ainda mais difícil); POKE 27398, Ø (mais rápido)

Mário Guilherme Silva, de Cascais, tinha mandado vários e faltava-nos publicar o de

— PENTAGRAM
10 CLEAR 64999 : RESTORE : LET WEIGHT = 1 : LET
TOT = Ø
20 FOR i = 65000 TO 65064
30 READ A : LET TOT = TOT + A * WEIGHT
40 LET WEIGHT = WEIGHT + 1
50 POKE i, A; NEXT i
60 IF TOT <> 185354 THEN PRINT «erro na DATA» :
STOP

Linha a linha...

MAIS uma vez incluímos *Linha a Linha* neste espaço, começando com o material enviado por **Paulo Ratilal**, de Lisboa.

— SEGURANÇA PARA PROGRAMAS

1 FOR F=1 TO 3 : INPUT «Entre Código»; A\$: POKE 23613,82 : IF A\$=«Código» THEN GOTO 10
2 NEXT F : PRINT USR Ø

A LINHA 10 será a primeira linha do programa a proteger; o POKE anula a acção de BREAK e há apenas três oportunidades para se acertar no código; este número, no entanto, pode ser alterado na LINHA 1, na variável F

— DEFININDO OS PRÓPRIOS GRÁFICOS

10 INPUT «Caracter ? »;A\$
20 FOR N=1 TO 8 : NPUT (Aqui, e entre aspas, claro, introduzir números binários, ou seja BIN e oito zeros e/ou 1's);A
30 NEXT N
40 FOR N=1 TO 8 : POKE USR A\$+N,A : NEXT N

— PARA PARA INTRODUIZIR PALAVRAS EM DIAGONAL

10 INPUT «Qual a palavra?»;A\$
20 INPUT «Na fila »;fila;« na coluna »;col
30 IF fila+LEN A\$>21 OR col+LEN A\$>32 THEN PRINT#1

«Palavra muito comprida» : PAUSA 250 : GOTO 10

40 FOR L=1 TO LEN A\$
50 PRINT AT (fila-1)+L, (col - 1)+L : A\$ (L)
60 NEXT L
80 PRINT # 1; «OUTRA VEZ? S/N»
90 IF INKEY\$ = «S» OR INKEY\$ = «s» THEN RUN
100 IF INKEY\$ = «N» OR INKEY\$ = «n» THEN STOP
110 GOTO 90

Um relógio a rigor

Miguel António Guerreiro que, pelos vistos, também gosta de xadrez, mandou este programa, muito útil, diz ele, para cronometrar jogos de competições, que utilizem períodos de tempo perfeitamente definidos

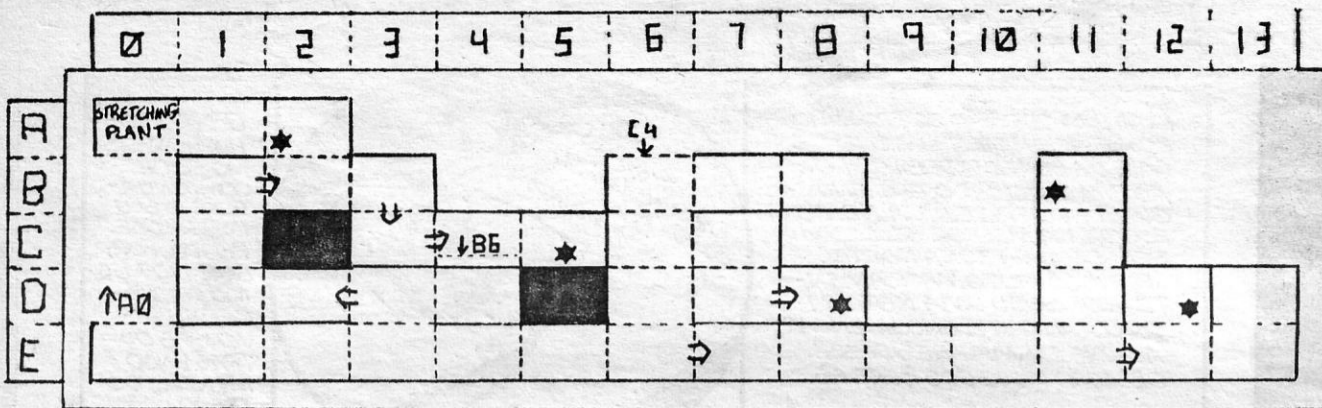
1 REM «Relógio»
2 POKE 23609, 100
3 BORDER 2
5 PRINT «Indique número de segundos em cada metade»
10 INPUT N
12 IF N - INT N < Ø THEN GOTO 135
20 CLS
24 PRINT «Número de segundos restante» / «Na primeira metade :»

25 FOR J = N TO Ø STEP-1
55 GO SUB 150
65 NEXT J
66 CLS

70 PRINT «Número de segundos restantes» / «Na segunda metade :»

75 FOR J = N TO Ø STEP-1
115 GO SUB 150
120 NEXT J
125 STOP
135 CLS
145 GOTO 5
150 PRINT AT 1, 18; «3 espaços»
170 PRINT AT 1, 18; J
175 LET X = 14
185 LET S = X
195 LET Y = 4
215 LET X = X-1
225 IF X <> Ø THEN GOTO 255
235 LET X = S
245 LET Y = Y-1
255 IF Y > Ø THEN GOTO 215
265 RETURN

INCREDIBLE SHRINKING FIREMAN



objectos necessários

	encontra-se	usa-se
Skeleton Key	E18	D3/D2
Yellow Key	D4	D7/D8
Blue Key	E12	B3/C3
Red Key	E1	C3/C4
Set of Keys	C1	E11/E12
Fireman's axe	EB	B1/B2
I.D. Card	E1	E5/E7

→ ou ← locais onde só se pode passar com o objecto necessário
 * partes da "Stretching Rack"

objectivo-apanhar todas as partes da "Stretching Rack" e levá-las ao screen chamado "Stretching plant".

MAPA POR ERNESTO LOPES FERRIRA

```

70 BORDER 0: INK 0: PAPER 0: CLS: PRIN AT 10,
8: INK 6: «comece a cassette desde o início»: RANDO-
MIZE USR 65000
100 DATA 49: 255, 93, 205, 252
101 DATA 253, 205, 252, 253, 205
102 DATA 252, 253, 62, 201, 50
103 DATA 253, 194, 195, 0, 94
104 DATA 221, 33, 31, 254, 17
105 DATA 17, 0, 175, 55, 205
106 DATA 86, 5, 237, 91, 42
107 DATA 254, 221, 42, 44, 254
108 DATA 122, 254, 27, 32, 3
109 DATA 221, 38, 64, 62, 255
110 DATA 55, 205, 86, 5, 201
9999 STOP
    
```

```

70 RANDOMIZE USR 65000
100 DATA 6, 2, 197, 62, 255, 55, 221, 33, 0, 831
110 DATA 17, 0, 0, 205, 86, 5, 193, 16, 239, 221, 982
120 DATA 33, 0, 37, 17, 0, 192, 55, 62, 255, 205, 856
130 DATA 86, 5, 243, 33, 23, 254, 17, 0, 64, 1, 726
140 DATA 18, 0, 237, 176, 195, 0, 64, 33, 255, 228, 1206
150 DATA 17, 255, 255, 1, 0, 1, 65, 237, 184, 175, 50, 1339
160 DATA 98, 196, 195, 36, 94, 0, 0, 0, 0, 619
    
```

```

5 REM commando
10 CLEAR 40000:LET T=0
30 FOR N=65030 TO 65052
40 READ A: POKE N, A: LET T=T+A: NEXT N
50 IF T <> 2102 THEN PRINT «ERRO»: STOP
60 PRINT «LIGUE O GRAVADOR»: LOAD «CODE
70 POKE 65441,172: POKE 65442,84: RANDMIZE USR
65485
80 DATA 49, 0, 98, 175, 33, 4, 108, 119, 35, 119, 35, 35,
119, 35, 119, 35, 119, 50, 254, 236, 195, 30, 100
    
```

```

— CRITICAL MASS
10 CLS: PRINT TAB 4: «ligue o gravador»
20 LOAD «SCREEN$: INK 6:PAPER 8: OVER 1: print
at: LOAD «CODE: POKE 56879,52: PRINT USR
48000
    
```

E, para finalizar, estes programas da «dupla» *Timóteo Meneses e Luís Esteves*:

```

— BATTLE OF THE PLANETS
10 LET A$= «21975BAFED4FED5FAE77237C3C3C20
F6AF32CC97329997 324881325789C38B7B»
20 DEF FN Z(F)=CODE A$(F)-48 - (7 AND A$(F) > «9»)
30 FOR F=1 TO 32:POKE F+65270,FNZ (F*2-1) *16+FNZ
(F*2): NEXT F
40 CLEAR 65535
50 PRINT TAB 7: «Start Battle of P.»; AT 15,0
60 MERGUE
70 POKE 24336,176
80 POKE 24323,177
90 GOTO 0
    
```

```

— MONTY MOLE
10 CLEAR 65535
20 FOR N=65280 TO 65351: READ A: POKE N, A:
NEXT N
30 DATA 243,221, 33, 0, 63, 17
40 DATA 0, 192, 62, 113, 55, 20
50 DATA 8, 21, 62, 15, 211, 254
60 DATA 205, 98, 5, 49, 240, 91
70 DATA 33, 38, 255, 17, 0, 91
80 DATA 1, 34, 0, 237, 176, 195
90 DATA 0, 91, 33, 255, 254, 17
100 DATA 255, 255, 1, 74, 163, 237
110 DATA 184, 62, 195, 50, 131, 210
120 DATA 62, 157, 50, 132, 210, 62
130 DATA 210, 50, 133, 210, 62, 0
140 DATA 50, 116, 148, 195, 96, 210
150 RANDOMIZE USR 65280
    
```

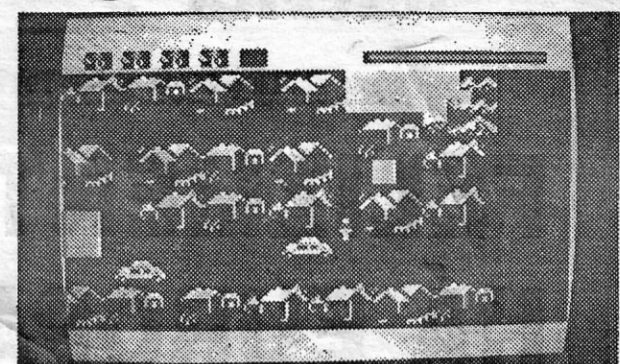
```

— ASTRONUT
10 CLEAR 32700
20 PRINT AT 1,6: «Start Astronut Tape»; AT 15,0
30 LET B=638+PEEK 23635+PEEK 23636*256
40 FOR F=B TO B+35: READ A: POKE F, A: NEXT F
50 DATA 221, 033, 112, 148, 017
60 DATA 140, 000, 175, 214, 001
70 DATA 008, 243, 205, 108, 005
80 DATA 048, 239, 062, 195, 050
90 DATA 171, 148, 205, 139, 148
100 DATA 062, 201, 050, 120, 198
110 DATA 050, 221, 187, 195, 174
120 DATA 148
130 POKE 32698,92: POKE 32697,118
140 RANDOMIZE USR 13545
150 REM 0000 (... ) 0000 (meter 31 zeros)
    
```

E ficamos hoje por aqui, com os mais atrasados todos em dia. Continuem a mandar *pokes* e *dicas* e boas férias para todos.

POKES & DICAS
 JORNAL «A CAPITAL»
 TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
 1124 LISBOA CODEX

Jogos Atari



AJUDE «ET» A TELEFONAR

TÍTULO: ET Phone Home
 MÁQUINA: Atari

Muitos dos leitores terão visto o filme «ET» e lembrar-se-ão da sua frase, *ET Phone Home*, de cuja tradução exacta na película não nos lembramos, mas que significava, como bem sabem, que o simpático e comovente extraterrestre queria «telefonar» para o seu planeta, para o virem buscar à Terra. Lembrar-se-ão, também, que ET não se serviu de um vulgar telefone e que o aparelho que construiu para contactar com o seu mundo foi feito de várias peças.

Pois bem, é esse o objectivo deste jogo, apanhar as peças que permitem a ET comunicar com a sua raça, mas isso, como se compreende, não é nada fácil. Para já, o jogo desenrola-se numa área bastante grande, que vamos explorando em *scroll* lateral ou vertical, correndo por entre casas, pelo campo ou pela floresta, enquanto o pobre ET anda desorientado de um lado para outro e os polícias perseguem tudo e todos.

Os gráficos são bastante vistosos, bem desenhados, e dão mesmo a ideia de uma paisagem outonal. É um jogo de máquina de arcade típico, mantendo a qualidade de gráficos característica desse equipamento, e joga-se com agrado, embora com dificuldade em levá-lo a bom termo no tempo de que se dispõe, mesmo no nível mais fácil dos dois que temos à escolha. Quem gostou do ET irá querer juntar este jogo à sua colecção, mesmo não sendo nada de excepcional.

(Jogo cedido pela Triudus)

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Comprar

PÁSSAROS NÃO PERDEM BICADA

TÍTULO: Henry
 MÁQUINA: Atari

Por qualquer obscura razão, os pássaros não gostam de *Henry*, a personagem que dá o título a este programa para Atari, e perseguem-no implacavelmente, enquanto ele procura apanhar uma série de objectos no local onde se passa a acção, abrindo caminho até lá chegar.

A falta de instruções não permite descrição mais pormenorizada do que se pretende com este jogo e, designadamente, que objectos são esses, mas esse facto não impede que se prossiga, e desde já acrescentamos que só com bastante perícia e uma boa táctica se pode avançar e escapar aos perseguidores. Estes voam atrás de *Henry*, seguindo-o pelos caminhos que ele abre e, embora haja meios de defesa, também estes precisam de um bom sentido de *timing*. Por exemplo, no primeiro *screen* há uma bigorna por cima de cada série de objectos e, abrindo o caminho por debaixo, ela cai e esmagará um pássaro que por aí passe na altura. Por outro lado, e para eliminar as aves, pode também ser usada a bola que *Henry* leva consigo.

Henry é um bocado infantil, para quem está habituado a outro género de jogos de perícia, mas tem uns gráficos vistosos, uma música engraçada (embora acabe por cansar, repetitiva que é) e joga-se com algum prazer a princípio. Estará indicado para os utilizadores mais novos, que têm aqui com que se entreter.

(Jogo cedido pela Triudus)

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADES (1-10): Inicial 2 e crescente
CONSELHO: Ver antes de comprar

UM MECÂNICO EM SOBE E DESCE

TÍTULO: Elevator Repairman
 MÁQUINA: Atari

Elevator Repairman é um jogo ótimo para crianças, mas muito adolescente e adulto se sentirá, talvez, tentado a experimentar a sua habilidade e reflexos neste programa bem simples, que exige mais de que poderia parecer à primeira vista. E, se o aconselhamos a crianças, é porque constitui um bom meio de treinar a capacidade de reacção e golpe de vista.

Com um «écran» muito colorido, este jogo começa com sete elevadores servindo 11 andares, os quais o mecânico deve percorrer, presume-se que para os afinar. É muito simples: o mecânico está de um lado do «écran» e terá de chegar ao outro, onde subirá, automaticamente, para o piso superior, e assim por diante. O problema é que os sete elevadores andam a subir e descer descontrolados, e passar entre eles, calcular bem quando avançar e quando recuar não é brincadeira, pelo menos a partir dos níveis médios.

Como entretenimento é bastante razoável, tanto mais que a sua aparente simplicidade nos leva a não desistir de chegar ao cimo. E, uma vez chegados, novas reparações aguardam o mecânico.

(Jogo cedido pela Triudus)

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): Inicial 3
CONSELHO: Comprar para os miúdos

A HISTÓRIA DOS BEATLES

Telescrita

Por **ANTÓNIO CARVALHO**

FELIZMENTE HÁ EUROPA

HÁ muito tempo que não vemos aquela famosa legenda: «Pedimos desculpa por esta interrupção. O programa segue dentro de momentos.» E é pena, porque agora ela aplicava-se às mil maravilhas ao estado actual da nossa RTP — vive num longo período de intervalo ou de «interrupção» na programação enquanto esta não regressa de novo, em Outubro.

Sendo assim, neste deserto de repetições ou de programas «para encher» nós procuramos desesperadamente qualquer coisinha que valha a pena ver.

Alguns oásis

E ainda vai havendo disso, felizmente: aos domingos, vamos rindo com «Viva o Gordo» e extasiamos-nos com a grande qualidade de «O Último Lugar na Terra»; à segunda-feira, temos realmente uma noite de folga para ir ao cinema; à terça-feira, talvez o filme da RTP 2 seja alguma coisa de jeito; o mesmo se poderia dizer da noite de quarta-feira; na quinta-feira, com um pouco de sorte, talvez se consiga ver outro episódio da chamada «Balada de Hill Street» (mas é mesmo preciso estarmos numa maré de sorte para que isso aconteça — até à última hora tudo pode acontecer, como, por exemplo, mais uma tourada ou um festivaleco qualquer...); à sexta-feira temos o humor corrosivo de «Alô, Alô» e a história de Fortunata e Jacinta (esta semana também interrompida); ao sábado pode ser que, eventualmente, haja um «Aplauso» importante e que o filme de «Sábado Especial» mereça ficar-mos a pé até mais tarde.

Claro que há ainda as telenovelas e a «Dinastia». Mas essas são tão obrigatórias como a previsão do tempo ou o Telejornal...

Alternativa

Bem «espremido», este panorama da semana televisiva deixa pouco sumo. Mas temos uma alternativa: a da Europa TV.

Infelizmente, em tempo normal de trabalho, não lhe podemos dar muita atenção, porque o seu horário choca com os nossos horários profissionais: Europa TV abre o seu período às 16.30 e termina precisamente quando chegamos a nossas casas...

Mas agora que estamos em tempo de férias torna-se mais fácil estarmos atentos ao que nos chega desse canal internacional.

E que não é apenas música «rock» — ainda que o «Countdown» seja, até agora, o programa mais célebre do canal Europa.

Todavia, este não se esgota nos «tops» nem sequer na história do «rock» britânico nesta década, que nos tem vindo a ser contada. Outros programas estão a passar ou foram anunciados que merecem a nossa atenção.

É o caso, evidentemente, da biografia de Brigitte Bardot, comentada por ela própria, ou, ainda, de documentários de diversas origens e que realmente documentam a realidade cultural europeia, o património que também é nosso.

Tintoretto e Veneza

Assim, aconteceu, por exemplo, com o filme que passou segunda-feira, dedicado a esse estranho pintor do Renascimento chamado Tintoretto. O realizador Didier Baussy foi filmar os principais quadros desse artista, comentou-os com as palavras de Sartre e aplicou-lhes a moldura de Veneza: é o que se pode chamar um conjunto quase perfeito. Porque, mesmo que não possamos subscrever totalmente os comentários de Sartre, admiramos, pelo menos, a sua agudeza de espírito. E, principalmente, somos tocados pela beleza da obra de Tintoretto (que nunca fez verdadeira arte religiosa) e da sua cidade, ele que foi o «prisioneiro de Veneza».

Jacopo Robusti, chamado *il Tintoretto*, aluno de Tiziano e contemporâneo de Miguel Ângelo é um daqueles pintores que anunciam o individualismo (e o inevitável caos) da arte moderna. Para ele, como para os pintores da sua época, em Veneza ou no resto da Europa, ainda se trata de encenar os acontecimentos bíblicos, dar-lhes expressão artística em pintura, de acordo com os desejos do cliente que faz a encomenda. Mas Tintoretto toma, depois, as asas da sua própria liberdade para desafiar a força da gravidade, tal como Veneza parecia, então, desafiar a mesma lei, fluindo graciosamente sobre as águas dos seus canais. Hoje, Veneza corre o risco de se afundar, tal como Tintoretto anunciava na sua obra.

ERA UMA QUESTÃO DE PRINCÍPIO PARA EPSTEIN, NENHUM CLIENTE SAÍA DA SUA LOJA DESILUDIDO. AO FIM E AO CABO, ELE ANUNCIAVA SEMPRE QUE "A NEMIS POSSUIA A MELHOR SELECÇÃO DE DISCOS DA ZONA NORTE". POR ISSO, AUTOMATICAMENTE, ESCREVEU UMA NOTA PARA LOCALIZAR E ENCOMENDAR ALGUNS EXEMPLARES DESSE OSCURO DISCO DOS BEATLES.



O SEU PROFISSIONALISMO FOI RECOMPENSADO E O SEU INTERESSE PICADO, PORQUE, NO MESMO DIA, RECEBEU DIVERSAS OUTRAS ENCOMENDAS DO DISCO.



INTRIGADO, ELE PERGUNTO A ALGUMAS DAS SUAS EMPREGADAS...

OH, SIM, SR. EPSTEIN. VIOS VARIAS VEZES NA "CAVERN"... SÃO FABULOSOS!

ALGUMA VEZ OUVIRAM FALAR DOS BEATLES?

JÁ OS DEVE TER VISTO, SR. EPSTEIN!... ESTÃO SEMPRE AQUI A OUVIR DISCOS !!

BRIAN EPSTEIN FICOU RAS-TANTE EMBARRASSADO E ABORRECIDO CONSIGO PRÓPRIO. COMO COLUMNISTA SOBRE DISCOS DO "MERSEY BEAT" E DONO DA MAIOR DISTRIBUIDORA DE DISCOS DE LIVERPOOL, DEVIÁ SER A ÚLTIMA PESSOA A IGNORAR A GRAVAÇÃO DE UM DISCO POR UM GRUPO LOCAL, MESMO DEBAIXO DO SEU NARIZ!



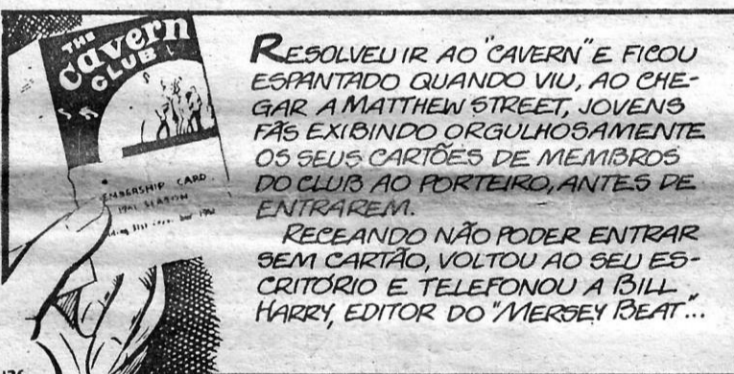
NÃO FALTANDO À PROMESSA, NO DIA SEGUINTE TENTOU A TODO O CUSTO ENCONTRAR "MY BONNIE" PELOS BEATLES, MAS NENHUNS DOS SEUS FORNECEDORES HABITUAIS TINHAM O DISCO.

DESCULPA, BRIAN, NUNCA OUVI FALAR DISCO

... NOS NÃO TEMOS, MR. EPSTEIN, MAS TALVEZ OS...

MY BONNIE? LAMENTO, MAS NEM SEQUER ESTA NAS NOSSAS LISTAS...

TENDO CHEGADO A UM BECO SEM SAÍDA, DECIDIU PROCURAR OS PRÓPRIOS BEATLES E PERGUNTAR-LHES ONDE PODERIA OBTER ALGUNS EXEMPLARES DA GRAVAÇÃO...

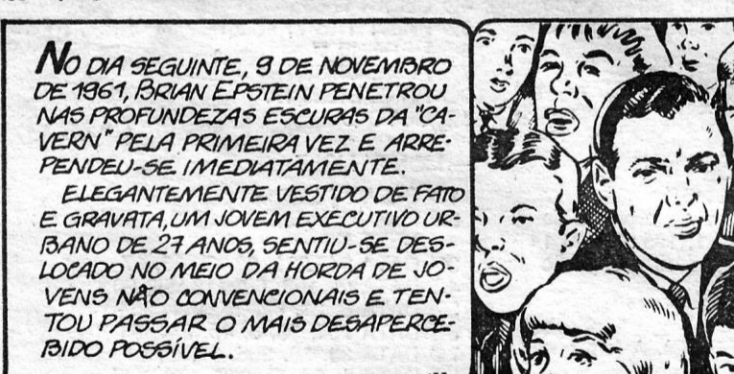


RESOLVEU IR AO "CAVERN" E FICOU ESPANTADO QUANDO VIU, AO CHEGAR A MATTHEW STREET, JOVENS FÁS EXIBINDO ORGULHOSAMENTE OS SEUS CARTÕES DE MEMBROS DO CLUB AO PORTEIRO, ANTES DE ENTRAREM.

RECEANDO NÃO PODER ENTRAR SEM CARTÃO, VOLTOU AO SEU ESCRITÓRIO E TELEFONOU A BILL HARRY, EDITOR DO "MERSEY BEAT"...

FALA EPSTEIN, BILL... PODES ARRANJAR-ME UMA ENTRADA NA "CAVERN", PARA VER OS BEATLES?

CLARO, BRIAN... É PARAJÁ, NÃO HÁ PROBLEMA NENHUM.



NO DIA SEGUINTE, 9 DE NOVEMBRO DE 1961, BRIAN EPSTEIN PENETROU NAS PROFUNDEZAS ESCURAS DA "CAVERN" PELA PRIMEIRA VEZ E ARREPENDU-SE IMEDIATAMENTE.

ELEGANTEMENTE VESTIDO DE FATO E GRAVATA, UM JOVEM EXECUTIVO URBANO DE 27 ANOS, SENTIU-SE DESLOCADO NO MEIO DA HORDA DE JOVENS NÃO CONVENCIONAIS E TENTOU PASSAR O MAIS DESAPERCEBIDO POSSÍVEL.

O SEU EMBARRAÇO AUMENTOU QUANDO OUVIU BOB WOOLER ANUNCIAR A SUA PRESENÇA AO MICROFONE. UM ANÚNCIO QUE FOI RECEBIDO POR ASSÓRIOS E PALMAS



DURANTE OS PRIMEIROS 20 MINUTOS OUVIU COM INTERESSE PROFISSIONAL OS DISCOS TOCADOS POR BOB WOOLER. QUANDO CHEGOU A ALTURA DA ACTUAÇÃO DOS BEATLES, SENTIU UMA ONDA DE EXCITAÇÃO PERCORRER A MULTIDÃO.

E QUANDO FINALMENTE OS BEATLES APARECERAM NO MEIO DE UMA BARI-LHENTA SAUDAÇÃO, ELE TAMBÉM FICOU ENCANTADO PELA SUA MAGIA. FICOU FASCINADO PELA MÚSICA, A APARÊNCIA E O INCONFUNDÍVEL CHARME DOS RAPAZES, SOBRETUDO DE JOHN LENNON.

VÁ À Mobilier APROVEITE A SENSACIONAL CAMPANHA

A MAIOR VARIEDADE EM MOBÍLIAS E MAPLES DE LUXO
VENDEMOS MAIS BARATO SOMOS FABRICANTES






OPORTUNIDADE ÚNICA

ENTREGAS IMEDIATAS

FÁBRICA PORTO — Salões de vendas
LARGO DA GRAÇA 28 — 1100 LISBOA — TEL. 861965 874007 873360
RUA DO ALGARVE, 4. 4. A — 2840 CRUZ DE PAU — TEL. 2241178
RUA ALEXANDRE HERCULANO, 145-F — (antiga Calçada do Monte) — 2000 SANTARÉM — TEL. 24276
RUA PROFESSOR JOÃO PRATAS, 1-B (Esquina com a Rua da Recosta) — (BARRIO) — TEL. 2077647

HORÁRIO: Aberto todos os dias até às 20.30 horas inclusive sábados e feriados
NO LARGO DA GRAÇA ESTAMOS ABERTOS TAMBÉM À HORA DO ALMOÇO

Estante canto, c/bar 49 980\$00
Quarto pessoa, moderno, cor pinho 21 980\$00
Quarto casal, moderno, cor pinho 21 980\$00
Estante moderna, cor pinho, c/ cristaleira 21 980\$00
Mesa crom.ª redonda - v/ cor 7 980\$00
Mesa crom.ª oval ou rect. - v/ cor 8 980\$00
Cadeira crom.ª veludo ou napa 2 980\$00